

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSAKA	
A. Landasan Teori	7
1. <i>Game</i>	7
2. <i>Multimedia</i>	9
3. <i>Game Horor</i>	15
4. <i>Game First Person Shooter</i>	15
5. Dunia Hantu.....	16
6. Pemrograman Java.....	17

B. Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian	24
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	30
B. Analisis System.....	30
1. <i>Initiation</i>	30
2. <i>Pre-Production</i>	31
3. <i>Production</i>	35
4. <i>Testing</i>	43
5. <i>Beta</i>	45
6. <i>Realse</i>	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



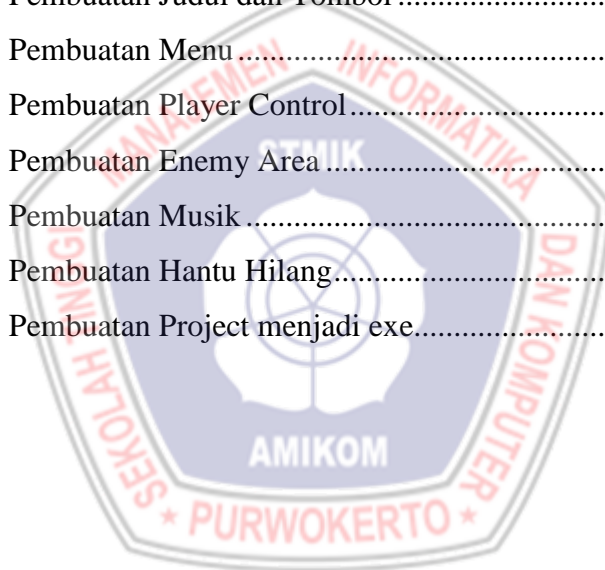
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Literatur Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 4.1	Rencana Pengujian <i>Alpha</i>	44
Tabel 4.2	Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	44
Tabel 4.3	Nama Responden	46
Tabel 4.4	Daftar Aspek-Aspek Kuisisioner	48
Tabel 4.5	Rekap Hasil Kuisisioner	49
Tabel 4.6	Hasil Akhir Pengujian.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Definisi Multimedia.....	10
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Game (GDLC).....	25
Gambar 4.1	Alur Game Dilarang Masuk	32
Gambar 4.2	Gameplay.....	33
Gambar 4.3	Pembuatan Project Baru	36
Gambar 4.4	Pembuatan Scene.....	37
Gambar 4.5	Pembuatan Logo	38
Gambar 4.6	Pembuatan Judul dan Tombol	39
Gambar 4.7	Pembuatan Menu	40
Gambar 4.8	Pembuatan Player Control.....	40
Gambar 4.9	Pembuatan Enemy Area	41
Gambar 4.10	Pembuatan Musik	42
Gambar 4.11	Pembuatan Hantu Hilang.....	42
Gambar 4.12	Pembuatan Project menjadi exe.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Listing Program
- Lampiran 3. Hasil Kuesioner pengujian
- Lampiran 4. Dokumentasi

